Сказки.

Одни говорят – сказки, да те не Ведают. Сказки – это то, что сказывают, а кто сказывают, те чай цену-то словушку знают. Через то брехать не станут. Если люди говорят, значит есть с чего. А по слову соберешь, да покумекаешь, так чай ума наберешь, не с палату, но на шапку хвутит. Сказывают у нас и про лешего и про разрыв траву, и про навь сказывают, только с этим осторожней, чтоб не накликать. И зверей, что слово понимают тоже чай не придумали.

Так вот и живем мы тут, по знанию да со слов бабкиных. Ежели хочешь чего, да умеешь, так делай.

Основной бросок: кидается количество кубиков равное проверяемому показателю. Всякая 6 на кубе – успех. Чем сложнее осуществляемое действие, тем больше успехов требуется на его реализацию. При соревновании, победой считается превосходство хотя бы в один успех. Если в броске нет успехов, но есть единицы, бросок считается проваленным. Условными успехами можно считать **5** и **4**. Ведущий может игнорировать это правило, считая только безусловные успехи.

6 – безусловный успех

5 – хорошо

4 – неплохой результат

3 – ниже среднего

2 – больше напортачил, чем сделал

1 – лучше б вовсе не брался

А времена-то нынче такие, в степи нашей конники свой скот пасут, посевы топчут. Ихние молодцы, удаль показать – ходят деревни жгут. Вот народ и снимается с пепелищ родных, да тянется в леса. Правда, в лесу законы свои и уложения. И человек здесь не то же, что в степи. Там ты сам себе хозяин. А здесь навроде гостя. Обживешься, корни пустишь, а всё одно нам леса не понять, пришлые мы тут. Вот соседи наши, те свои, да нам не родня. Хотя, кто давно живет, так те уж и породнились, и понабрались у них. Довольно уже по нашим городам белоголовых босоногих бегает. Хотя сами соседи с нами селятся неохотно. Оно и понятно, им по своему сподручней.

Человек, бают, по жизни идет, как по песку речному. Он идет а следы остаются. Где вода замоет, где ветер задует, а ниточку-то видать. А на конце следа – имя. Есть имя тайное, оно твоё. Раскрывать его ты волен кому угодно, но знающий тайное имя

получает над тобой власть. Это имя дает ведун через особый обряд сообщая его богам. Расстаться с тайным именем – потерять связь со всем добрым и злым. Но остаться без имени – остаться без его защиты. Есть имя детское, до совершеннолетия кличут им. (Отсюда имена Ждан, Желан, Позден…) *А во взрослой жизни уж как прозовут. От рода деятельности, характера, или каких других особенностей* (все старорусские корни в вашем распоряжении). *Смена этого имени ослабляет связи с прошлым. Но это имя как рубаха – к телу липнет. Поэтому недоброму человеку даже его не называли. Да, и никогда не говорили «моё имя - ...», Старались избегать даже «я – ...». Правильным полагали представиться через «меня зовут ..., люди прозвали… », Если с недобрым человеком, так и вовсе «ты зови меня…». Но это способ выразить недоверие.*

Что до следа, то он привязан к человеку и к его именам и вещам. След бывает добрый, Тот от добра идет и к добру ведет, а бывет темный. Тот тянет, с пути сворачивает, а то и вовсе погубить может.

Фактически след – это связь, возникающая между персонажем и другим носителем силы. Характер этой связи определяет характер ее влияния на жизнь персонажа.

Суммарное значение следа – это арифметическая сумма всех отрицательных и положительных его значений. Суммарный положительный след – это сумма всех значений только положительного следа.

Если след положителен, то удача восстанавливается до своего максимума (равен общему положительному следу) со скоростью равной значению следа в день. Если след отрицателен, то удача с той же скоростью скоростью (значение следа в день) убывает. Когда Удача + Сила отрицательны, след начинает тянуть: неотбитая часть отрицательного следа поименно начинает появляться в жизни и требовать своё. При создании персонажа по умолчанию считается равной максимальной (очки в нее вкладывать не нужно)

Ниже приведен перечень некоторых из возможных следов.

Недобрые:	Добрые следы:
Навь – **3**	Семейные связи **+1.**
Враг – **2**	Есле персонаж глава семьи **+2**
Обида:	Люди, добровольно что-то отдавшие:
Лес, река, покой мертвых – **3**	Знание **+3**
Существо – [сила существа]	Помощь, полезность **+2**
Предал давшего тебе **– 2**	Мелочь, связующую безделицу **+1**
Убил давшего тебе – **3***коэффициент	Помощь кому-то **+1**

полезности давшего Влез не в своё дело **–1**	Урегулирование ситуации ко всеобщему удовольствию **+2** Спасение жизни **+3** Спасение нескольких жизней **+4**

Каждый новый след записывается игроком в лист персонажа. И, исходя из этого, пересчитываются максимальный запас удачи и количество очков опыта. Само значение следа – сумма всех событий.

След можно отбить. Для этого есть

разрыв трава – всё с чистого листа, кроме связей через предметы, и связей по крови.

Отделаться от связующего предмета - разрывает эту конкретную связь.

Сменить имя – ослабить или совсем разорвать связь

Размыть след можно водой и огнём

Жизнь, она всего не даст и всего не отнимет. За одним погонишься – другое пропустишь. Другое дело, что человек человеку рознь, кто всю жизнь на печи проваляется, а кто без покоя по лесам шастит, сказки собирает, да учиться не ленится. Опять же годы. Годы уходят, здоровье уносят, мудрость оставляют.

Всякий персонаж описывается системой через набор следующих показателей: При **создании персонажа** игрок свободно распределяет очки между семью из них, это: След, Сила, Опыт, Мастерство, Ворожба, Ведовство и Знание. При этом очки, отданные на След обязательно описывать через конкретный След. Количество очков на свободное распределение остается на усмотрение ведущего. Для создания нормального молодого человека. В среднем довольно **13**, чуть лучше среднего – **15**. Рекомендуем брать нечетные цифры – четные почитались числами нави. Очки переходят в показатели один к одному. Не выкупаются за очки, а вычисляются по своему правилу удача и сомнение. Ведущий может на своё усмотрение ограничить максимально возможное количество кубов в каждом из показателей.

Важно иметь в виду, что в жизни обывателей того мира было очень много областей применения ведовства и ворожбы. Практически, ни одно серьезное событие в жизни людей не воспринималось в отрыве от мистической составляющей. *Как же жених без ведовства отыскать? А траву целебную без знания собрать, зверяне ворожа приманить, дом поднять?*

Бают, бывает дело неладно, а тут как сила рукой поведет – и вышло всё. Токмо каждому своё отмерено. Кому спомогают и не кончается та подмога, а кому нет. Бают, то от судьбы идет, коли след твой добрый, то и удача тебе. Бают, ее еще приворожить можно, да знать бы как…

Удача. игрок вправе поменять значение на кубе, затрачивая единицы удачи, затратив единицу удачи игрок получает **+1** к значению на одном конкретном кубе

Опыт

Каждый новый след дает количество единиц опыта, равное значению приобретенного следа.

После удачного осуществления нестандартного или нового для персонажа действия игрок может бросить кубик. Если на нем выпаде **4**, **5** или **6**, то одно из очков опыта переходит в тот показатель, который был применен. При выпадении на этом кубе **1**, **2** или **3** очко опыта просто утрачивается.

А живем мы тут просто. Один по лесу ходить сноровился, другой – рыбу удить, третий железо ковать наловчится –так и живем, Но ведь случись нужда, так рыбу наудить, да зверя подбить всяк мужик сможет, и всяка баба кашу сварит да варежки пошьет. Тута ведь если не ленишься, то всему обучишься.

Мастерство – совокупность не-магических навыков персонажа. Всё от охоты, землепашества, и рукоделия до человекоубийства.

Да только куда ж в мастерстве без ворожбы. И дело спорится, и сподмога хорошая. Оно ведь и огонь посыру раздуть, и боль заговорить, и зверя приманить.

Ворожба – интуинтивное, зачастую неосознаваемое владение силой. Верные слова, простые заговоры, управление чистой силой непосредственно. всё то, что идет в ход, когда кончились обереги и заготовки или когда в сложных конструкциях нет смысла.

Ведуны, те не чутьем берут, а умением да пониманием. Хотя и чутье тожеть. Почуять недоброе и собака может, а вот разобраться, распутаться, чары чужие разобрать, свои наложить.

Всякое слово свою силу имеет. Видали, как враньё првдой оборачивается? Так вот это от его, словушки, собственной силы. Скажет кто «один я, нет у меня никого», домой воротится, а там и нет никого, ушли все. Опять же мертвых живими называть, это верно что в явь призывать.

Ведовство – способность видеть, чувствовать и понимать связи и потоки чужой силы и направлять свои., в том числе создавать сложные заклинания и магические конструкции, защитные круги, долгосрочные заговоры.

А те кто знают, ведьмы наши, так те и в лес не боятся, и на реку…они ж оттого и ведьмы, что ведают, что дозволено, а чего бежать надо, где слово сказать, кому поклониться, а кого гнать взашей. Лес-то не толькочуять, его понимать надо. Всякое дерево, зверь ли птица, всякая травинка свою силу да волю имеет. Река наша, опять. По зиме она – дорога широкая, по лету – кормилица. Да тоже с характером, навроде леса. А еще места бывают, топью зовутся, где лес с рекой за землю поспорили. Чужой спор всегда недобрый, а когда такие силы спорят, только гибель от спору родится. Лешак, он зря не обидит. Водяной – тоже, а вот погань да кривь всякая, те могут. И ведь не со зла – живет она так, по своему. Что ей добро – нам худо выходит. Те же девки речные да древесные. Затанцуют, запоют да утащат – и поминай как звали. Им веселье – добру молодцу погибель.

Знание – знание сказаний, легенд и былин, нужных трав, окружающего мира, обычаев и порядков.

Проверка Мастерства, Ворожбы, Ведовства и Знания осуществляется стандартным броском.

Бросок может быть модифицирован удачей и сомнением по собственным правилам.

Два провальных броска подряд ведут к утрате **1** в проверяемом показателе.

Силу человечью иные зачем-то делят на силу духа, попросту говоря, Силу, и силу плоти, здоровье то есть, и явно не от ума, а по недомыслию. В здоровом теле и силушка держится, а через болячки оная сила выходит – не держится. Опять же, вестимо, где дух силен, там и плоть здорова. Вона ведьма наша, деда моего малым помнит, а всё не развалится. На то и ведьма. Ворожба, она с силой своей лучше выходит. Да и в других делах Сила – Опыту подмога Если дело без души делать, то оно может и выйдет, а если жизни вложить, то всяко вернее будет. Да только енто, когда дело уж сделано – спохватываться-то поздно. Это надо иль сразу от души, иль уж потом не тужиться. А что уйдёт, так на то и отдых, чтоб силушку копить. Опять же, говорят, когда ентой силушки много, то уму не надо. Уму, по правде, везде надо, да бывает, что нетуть. Вот тут уж можно и сдюжить попробовать. Ежели кого хворь свалит, рана глубокая или сам перетужится, то бывает и так и эдак. Обычно онто дело силы убавляет насовсем, а бывает, что и прибавит супротив.

Сила. При проверке Мастерства и Ворожбы игрок может добавить в бросок 1 и более дополнительных кубов за единицы силы один к одному.

При отсутствии Мастерства и Ворожбы, Сила может быть использована вместо них, но все вложенные в бросок кубы расходуются.

Количество очков, потраченных на силу при создании персонажа определяет ее максимальное значение. За сутки отдыха восстанавливается **1** единица силы, и так пока сила не достигает своего максимального значения.

В момент восстановления силы игрок вправе осуществить стандартный бросок для проверки опыта. Каждый успех трактуется как дополнительная единица силы, которая восстановится в этот раз.

Болезнь, порча, тяжелая рана раз в сутки вычитают из общей силы персонажа единицу. Их действие заканчивается в тот момент, когда сила достигает максимума.

Все циклические ухудшения происходят с закатом солнца. Все циклические восстановления – с первым криком петухов.

В действии, направленном, на уменьшение силы противника, каждый успех вычитает из силы противника **1**.

В случае если показатель силы становится меньше **0**, бросаем куб: **1-5** = максимальная сила персонажа(но не его текущая сила) уменьшается на единицу за каждую **–1** силы без возможности обычного восстановления. **6** на кубе – максимальный объём силы персонажа (но не его текущая сила) увеличивается на **1**.

Сомнение, как известно, начало ошибки. А у самого его где начало – знать бы. Видать есть где-то. В неудачах, наверное. Опять же ежели всё складывается, то и сомненья – прочь. Однако ж, правда и то, что на своих ошибках учиться проще.

Сомнение – показатель критичности сознания, его отдаленности от мира мистического и традиционного. Всякий раз когда герой терпит неудачу в задуманном, бросается кубик:

1,2 – приобретает единицу сомнения.

Сомнение утрачивается через успех: три безусловынах успеха подряд = **- 1** сомнение. Каждая единица сомнения = **-1** куб в любом броске (осуществляется до броска)

При переходе накопленного опыта в другие показатели каждая единица сомнения увеличивает шанс этого события на **1**. то есть если по общему правилу опыт пережодит в Мастерство, Ворожбу, Ведовство и Знание, если на кубе выпадает **4, 5** или **6**, то в данном случае если у персонажа есть **1** сомнения, опыт удачно усваивается (переходит в показатель) при выпадении **3, 4, 5, 6;** если **2** единицы, то, соответственно при невыпадении **1**, и так далее.